

Муниципальное казенное дошкольное общеобразовательное учреждение «Детский сад № 4
«Малыш» городского поселения Терек» Терского муниципального района
Кабардино-Балкарской Республики

**Мастер - класс для педагогов
на тему: «Занимательные круги Луллия»**

Воспитатель: Мальбахова Э.В.

2022г.

Мастер - класс для педагогов на тему: «Занимательные круги Луллия»

В настоящее время происходит глобальный пересмотр принципов дошкольного образования. В системе образования детей дошкольного возраста появились новые игры и развлечения. Дети легко осваивают информационно-коммуникативные средства, и традиционными наглядными средствами их сложно удивить.

Поэтому ФГОС предлагают интеграцию образовательных областей, которая способна сделать развитие способностей и умений детей дошкольного возраста более успешными.

Интеграция гармонично объединяет образовательные области в единый образовательный процесс, что гарантирует высокие результаты в развитии и воспитании детей дошкольного возраста. Но проблема речи во всем ее видовом разнообразии все же продолжает оставаться актуальной в дошкольном возрасте.

На сегодняшний день существует множество методик, технологий, с помощью которых можно корректировать процесс развития речи у детей. Важнейшим условием совершенствования речевой деятельности дошкольников является создание эмоционально благоприятной ситуации, речевой среды способствующей возникновению желания активно развивать свою речь и участвовать в речевом общении. Самая близкая, доступная и увлекательная деятельность дошкольников - игра. Между игрой и речью существует двусторонняя связь: с одной стороны речь ребёнка развивается и активизируется в игре, с другой сама игра совершенствуется под влиянием и обогащением речи.

Со своей стороны педагог должен искать интересные и в то же время несложные способы развития личностных и речевых особенностей ребёнка. Детей трудно заинтересовать абстрактными понятиями и уж тем более невозможно заставить их выучить материал, если цель его изучения непонятна. В своей работе я стремлюсь использовать разнообразные приёмы и методы. Одним из современных и интереснейших методов обучения является древнейшая логическая машина, которую авторы технологии ТРИЗ применили в дошкольном образовании и назвали *«Кольцами Луллия»*.

ТРИЗ - (теория решения изобретательских задач)

В 13 веке французский монах Раймонд Луллий создал логическую машину в виде бумажных кругов. Оказалось, ее можно прекрасно использовать как средство развития речи у дошкольников. *«Кольца Луллия»* - это что-то в виде компьютера, только для слов. Простота конструкции позволяет применять ее в детском саду. Данный метод я начала использовать в работе с детьми и нахожу его эффективным.

А представляют они собой несколько кругов разного диаметра, нанизанных на общий стержень (*по типу пирамидки*). В верхней части стержня устанавливается стрелка. Круги подвижны. Все они разделены на

одинаковое количество секторов. При свободном вращении кругов под стрелкой оказываются определенные сектора. Луллий на секторах размещал рисунки, писал слова и целые изречения. Любой желающий мог задать вопрос и с помощью полученной комбинации получить ответ, который надо было расшифровать, подключив воображение.

В современном образовательном процессе это круги с картинками, подобранные по изучаемым темам («Фрукты», «Овощи», «Одежда», «Деревья» и др.). Круги вращаются относительно друг друга с помощью пальчиков ребенка, перемещая картинки с целью поиска нужного результата, например в следующих Д/И: «Подбери цвет» (в темах «Овощи», «Фрукты», «Ягоды», «Найди нужный хвост», «Чей малыш?» (в теме «Животные», «Соедини части в целое» (в темах «Посуда», «Обувь», «Одежда») и пр.

На мой взгляд, именно по этим картинкам, реальным, узнаваемым, с характерными признаками, ребенок определяет для себя мир вокруг. Я считаю, что детям интересно играть в картинки, которые расположены особым образом на кругах. Необычная форма заданий позволяет научить ребенка не только различать признаки предметов, но и развивать цветовосприятие, умение группировать, сравнивать, анализировать, обобщать, концентрировать внимание, формировать навыки устной речи, а также способствует активизации зрительных функций (*навыков фиксации, прослеживания, зрительного соотнесения*). А самое главное – они создают для ребенка условия для того, чтобы почувствовать себя творцом, умеющим объяснять, сочинять, решать, пусть пока сказочные, но проблемы и обрести веру в свой успех.

Педагоги детского сада используют круги Луллия в познавательном развитии, как на занятиях (ознакомление с окружающим, развитие речи, математика и др., так и в индивидуальной работе с детьми, представляя их детям как чудесные кольца или загадочные круги.

Методические рекомендации при использовании этого метода

- Для работы с дошкольниками целесообразно использовать не более 4-х кругов разного диаметра с количеством секторов от 4 до 8.
- Для работы с детьми от 2 до 4 года жизни целесообразно брать только 2 круга разного диаметра с 4- 6 секторами на каждом.
- В работе с детьми от 4 до 5 лет жизни используют 2-3 круга по 6-8 сектора на каждом.
- Дети от 6 до 7 лет вполне справляются с заданиями, в которых используются 4 круга с 8 секторами на каждом.
- Сами круги желательно изготовить из пластика или толстого картона. На сектора прикрепляются картинки по теме занятия с помощью, например, скотча, липучек или магнитиков, чтобы можно было легко поменять их.

Технологическая цепочка проведения на примере использования трех кругов:

Например, на сектора первого, самого большого круга прикрепляют изображения деревьев (*дуб, берёза и др.*); второго круга – листья этого дерева; третьего – плодов или семян (*шишка, жёлуди и др.*).

Детям предлагается найти соответствия на кругах. Например, по просьбе воспитателя они находят на нижнем круге изображение дуба, затем, поворачивая средний круг, отыскивают лист дуба и располагают его над дубом, на маленьком круге таким же образом находят жёлудь. Объясняют, что получилось.

Ожидаемые результаты:

Подбор детьми карточек с изображением объектов для размещения на секторах, например: "Подберите карточки с изображением домашних животных".

Варианты игр с использованием Кругов Луллия

Младший возраст (2-3 года)

Дидактическая игра: «Чей малыш?»

1 вариант. На малом круге воспитатель располагает картинки с изображением животных (собака, курица, лиса и т. д., на большом – их детенышей.

Реальное Задание: найти маме детеныша.

Ребенок по просьбе взрослого называет одно из животных, изображенных на верхнем круге, затем отыскивает на нижнем круге изображение его детеныша, называет его и, поворачивая этот круг, совмещает их.

2 вариант. Взрослый раскручивает круги. Например, под стрелкой оказались изображения собаки и цыпленка.

Фантастическое Задание: подумать и сказать, каким образом мама-собачка будет ухаживать за одиноким цыпленком (*кормить, согревать, гулять и т. д.*) или «Как могло случиться, что зайчиха стала воспитывать лисят, как она о них будет заботиться, чему станет их учить?»

Дидактическая игра: «Чей хвост?»

1 вариант. На большом круге воспитатель располагает картинки с изображением животных (белка, медведь, волк, лиса и т. д., на маленьком – их хвосты.

Реальное Задание: найди, чей хвост?

Ребенок по просьбе взрослого называет одно из животных, изображенных на нижнем круге, затем отыскивает на верхнем круге изображение его хвоста и, поворачивая этот круг, совмещает их.

2 вариант. Взрослый раскручивает круги. Например, под стрелкой оказались изображения белки и волчий хвост.

Фантастическое Задание: подумать и сказать, каким образом у белки оказался волчий хвост, например: захотел волк поменяться хвостами. Здесь необходимо обращать внимание на употребление прилагательных в правильной форме (*белчий, волчий*)

Средний возраст (4-5 лет)

Дидактическая игра «В гостях у сказки».

1 вариант. На большом круге воспитатель располагает картинки с изображением сказочных героев (Баба Яга, Буратино и т. д., на маленьком – предметы, которыми они пользовались.

Реальное Задание: Подбери нужный предмет

Ребенок по просьбе взрослого называет одного из сказочных персонажей, изображенных на нижнем круге, затем отыскивает на верхнем круге изображение необходимого для него предмета.

Картотека игр с использованием Кругов Луллия

Варианты колец:

Для игры с экологическим содержанием:

- №1. «Найди где живет?» - Нора, берлога, дупло, гнездо, будка, улей.
- №2. «Назови детеныша?» - Лиса, медведь, белка, птица, собака, пчелы.
- №3. Орел, цапля, соловей, ворона, чайка, гусь, ласточка, аист.
- №4. «Крылья, ноги, клювы» - разные формы птичьих клювов, разные виды птичьих крыльев.
- №5. «Подбери место обитания» - Город, деревня, лес, море, горы, болото.

Игры на развитие творческого воображения.

В этих играх дети одновременно раскручивают оба кольца. Ответ ребенка зависит от того, какая комбинация выпадет в окошке. В таком варианте игр любая картинка 1-го кольца сочетается с любой картинкой 2-го кольца и наоборот. Именно из-за элемента случайности в установке картинок эти игры больше нравятся детям. Если каждое ваше кольцо имеет 8 картинок, то возможны 64 комбинации!

Комбинации: Лиса в море. Может быть, лису везут пароходом в новый зоопарк? Лиса в болоте. Погналась за добычей и вот бедная завязла. Лиса в деревне. Опять кур крадет. Лиса в городе.?

«Речевые круги».

Игры на формирование лексико-грамматических категорий:

«Чей, чья, чье?», «Образуй словечко», «Один - много», «Называй-ка», «Сосчитай-ка», «Раздели на слоги», «Образуй словечко».

Цель игр: совершенствование лексико-грамматического строя речи, закрепление навыка словообразования и словоизменения, расширение и активизация словаря, развитие связной речи.

«Придумай фантастическую историю или сказку».

В данном случае объединение случайных объектов служит основой для фантазирования. Предлагается сочинить фантастический рассказ или сказку. Здесь дети могут сказать все что угодно, важно принять любой ответ ребенка и не оценивать его с точки зрения «правильно – неправильно». Неправильных ответов в этой игре быть не может.

«Реши проблему».

В фантастических сказках с героями происходят разные истории. Необходимо учить ребёнка формулировать проблемы, выдвигать идеи по их решению.

- Уважаемые коллеги, предлагаю вам проиграть такой вариант. Нам выпало сочетание «Стекло – чемодан».
- Какой предмет мы бы получили? (стеклянный чемодан)
- Что может быть хорошего в стеклянном чемодане?
- Какие недостатки у стеклянного чемодана?
- Но вот беда, хозяин этого чемодана остался не очень-то доволен этим перевоплощением. Он совсем не желает, чтобы все видели, что у него в чемодане. Помогите ему решить эту проблему.

Варианты педагогов

- Мне было интересно услышать ваши варианты, надеюсь, у вас это задание вызвало положительные эмоции, также как у детей, которые играют с кругами в детском саду.

3. Подобные игры можно организовывать и не имея под рукой пособия. И сейчас мы с вами попробуем это сделать. Я приглашаю выйти тех, кто получил карточки от моего помощника.

Рабочим материалом в игре, которую я для вас приготовила, будут картинки с изображением объектов и материала.

- У кого карточки с изображением материала образуют внутренний круг.
- У кого карточки с изображением объектов образуют внешний круг.
- Какое изображение у нас оказалось под стрелкой? (.....) Первое наше задание будет на «Реальное сочетание». Внутренний круг у нас остается неподвижным, а внешний круг продвигается по часовой стрелке до тех пор, пока под стрелку не попадет подходящий для этого материала объект.

Педагоги выполняют задание.

- Какое сочетание у нас получилось? (.....) Молоды!
- Для игры «Объясни необычное сочетание» будем раскручивать два круга. Внутренний круг движется по часовой стрелке, а внешний против, до тех пор пока я не проговорю слова. Готовы?

Ходим кругом друг за другом.

Только надо не зевать.

Все, что стрелка нам покажет,

Будем дружно называть.

- Какое сочетание у нас получилось? (.....) Вот сейчас мы и будем фантазировать. Попробуйте объяснить необычность данного сочетания. Когда, или где такое сочетание может случиться?

- А теперь мы переходим к третьему типу игры «Придумай фантастическую историю или сказку». Можно начать с известных всем слов жили-были или однажды злой волшебник...

Заслушивается один рассказ.

- Обычно дети все вместе начинают рассказывать, и получается коллективный рассказ.

- Я благодарю вас, коллеги, можете присесть. Такая игра может быть

использована на занятии, в качестве приема для подведения итога, может быть использована в совместной деятельности в режиме дня. Если в группе большое количество детей, можно попросить их дополнять ответы участников, но не повторять.

4. – В своем мастер-классе я постаралась кратко представить основные положения организации игр с кругами Луллия. Вы можете использовать на практике тренинги в полном объеме, а можете включать в образовательный процесс отдельные игры. Все зависит от того, какие задачи вы ставите на данном этапе.

И в заключении я хотела бы предложить вам ответить на вопрос «Соответствует ли данная методика ФГОС ДО?» (.....)

Какой самый первый принцип стандарта... «Сохранение уникальности и самоценности детства и реализация образовательной программы в формах адекватным данному возрасту ребенка. И прежде всего этоигра».

Круги Луллия – это тоже игра. Дидактическая игра, где в игровой форме скрыты задачи по развитию ребенка.

Какие задачи по речевому развитию определяет для нас Стандарт? «Овладение речью, как средством общения, связной грамматической речи монологической и диалогической, речевого творчества». Могут ли они решаться в играх с кругами Луллия? (....)

Таким образом, мы можем сделать вывод, что методика «Круги Луллия» соответствует Стандарту дошкольного образования и вполне успешна может применяться в детском саду, делая процесс обучения увлекательным и интересным для наших детей.